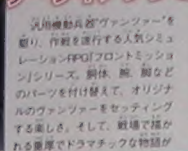


ケータイアプリで描かれた物語が

戦場はケータイから  
ニンテンドーDSへ



ケータイアプリでのみ描かれた「フロントミッション2089」が、ニンテンドーDSで楽しめるように!!



An aerial photograph showing a road winding through a forested area. A small building is visible near the road. The image is somewhat blurry and has a low resolution.

ドラマチックな  
シミュレーションRPG!



13年の歴史を持つ  
「フロントミッション」シリーズ

95年にスーパーファミコンで発売された、シリーズ第1作(プロジェクトミッション)。主人公たちが渡るプラットフォームという汎用機動兵器や、魅力溢れるキャラクターたちが織り成すドラマが人気を博した作品で、さまざまなハードでシリーズが展開された。本シリーズの最大の特色は、その世界観とストーリー。シリーズを通してほぼ一貫していることが、これにより、従来のユーザーはより深く物語に没入することができる。未発表のユーザーも、これに発売されているタイトルでシリーズの世界観を知ることができる。

# FRONT MISSION 2089

2004-2005 年 1-2 月 22 日



開発陣に直撃インタビュー!!



プロデューサー  
1作目から関係に関わる。  
Wiiウェアでダウンスロー  
ト販売される「小さな王  
様と約束の国FFCC」も  
よろしく」とは本人の説。

—もともとケータイで配信されていた「フロムソフトシネマ2009」(以下、「2009」)で、ファンが、ニンテンドーDSへ移植されることになった経緯というのは？

坂本 第一(以下、坂本)です。ケータイアプリ版がそもそも始まった理由からお話しします。「フロントーション」という作品を、いろんな方々に読んでいただきかけたというところからあります。そうするに、多くのハードで出したい方がいい、ということでケータイアプリ版の開発が始まりました。

—なるほど。ここは成功したのでしょうか？

坂本 アプリは成功しましたが、予想と少し違った部分がありました。ファンの方のアンケートを見ると、携帯電話でゲームをする

好きだったんです。たまたま本作は、シャノンシリーズの  
 世界観に合うという声も多かった作品  
 なんです。そうなんです。でも何らかの形で選  
 んでいたという点でニンテンドーDS  
 に移植する運びになりました。  
 ―移植に当たっては、グラフィックがかなり  
 変わったという点で、  
 坂本 ケータイで遊ばれた方にも、もう一  
 2009年の作品を楽しめるようにして、プレイ  
 したことのないうちにとっては新しい物語と  
 して楽しんでもらえるようにしたかったです。  
 できれば、見た目から全部受けて、まったく  
 新しいものにしたいな、と、ホーナーがずっと

その前に土田に「ここまで突  
破したと報告しましたけど(笑)。  
土田は、坂本さんから土田さ  
んが聞いてるんでしょうか？」  
と、土田) そうですね。席が  
あって、非常によく聞きに来てく  
る。それくらいがフロントミッシ  
ョンの重さ(受け止めていて、  
それを支えてもいい)ということ  
があるらしいです。  
ですか(笑)。シナリオに関して  
も聞いてるんですよね？  
聞いてます。ケータイアプリは、  
土田さんより先に決まってる。

「……は、まともなプレイで終わらせたい。ゲームが壊れるんです。だから、ケータイで遊ぶゲームの語ではなくて、もっと大きなゲーム、自分込んでしまおうと考えて『ナリオの読み直し』をしました。エンディングが大幅に変わるということはないのですが、途中の語がまるで変わったりしています。1本のゲームとして楽しめるようにアレンジを施した、というイメージですね。

——土田さんはナリオに関して、要望を伝えたりされているんですか？

**土田** 「2009」に関しては、ケータイで配信を始めるときに、どういう世界観で始めるか

「メントミッション」や「フ  
の世界との融合性」を  
から、心配な要素は  
タイプのもの」とい

OCU 機内設置のファクト  
(WAP)パイロットで、本作の主  
人公である。WAPパイロットと  
しての技量は高く、格闘戦。お  
よび近距離攻撃のすべてにおい  
て、死角はない。軍事に無関係  
な世間的情報には疎く、右腕に  
は特殊なタトゥーをしている。



まっぴんか



「私には欠陥がある。  
レイは前の跡の帰還者だ。  
彼女を部長にした方がよい」と

「自身に“欠陥”があるという... 道や、  
「働く人々には、それぞれに... 社会が

「人間たちにもさまざまな... 去か

[illegible]

開演したのでは？ 意とは無関係では？  
きまってるね彼氏が知りあう中、  
また新たな職員がこの島へ送り込まれる。

**物語は** ストーリー

物語の舞台は軍隊の島。ババマン島。ここでは人合(ひとあひ)とニューマン・オブ・ザ・イースト(ニューマン・オブ・ザ・イースト)が衝突している。物語はクーパーの伝説的な人であるストーリーマンが戦い、勝利の物語をババマン島で語っている。不気味な物語。

ハフマ 発売 不可

「...」

▼  
取  
7  
?

だ!!

中心に

▼ 議員活動では、街頭の街頭とらや街頭  
者と会合である等、この活動が主たる  
→ 議員の「キーマン」、専任に議員の専任  
人物なのだろうか。 誰に会ってとて、



# グラフィックや設定までも生まれ変わった!!

カー・タイアブリから、ニンテンドーDSへ移植するに当たり、本作にはさまざまな部分が入り込んでいる。それはグラフィックの全面刷新が最も目立つ。シナリオの修正、キャラクター設定の変更までも入っているのだ。ここからは、カー・タイアブリ版からの進化の一部を紹介していく。また、主人公の新しい仲間も公開しよう。

## イベント画面がストーリーを盛り上げる!!

「フロントミッション2000」の「オプティマス」には、カー・タイアブリで追加されたときにはなかった、一時的なイベントが用意されている。要するに挿入されるイベントシーンが、物語を盛り上げていく。

各所で挿入される!!



### 新要素追加と操作性の直し

カー・タイアブリ版にはなかった新要素は追加されているのでしょうか? 基本、バトルに関しては新システムを用意しています。今回公開された画面の中



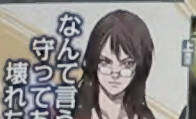
に、該の画面があると思いますので、それを見てご想像ください(笑)。「1ST」とはひと味違う戦いを楽しめるともいえます。また、画面を見ていただくとかかるんですけれども、かなりタッチペンで操作しやすくなっています。前回の反響で、前作のままで不便なので、どちらの操作方法でも快適にプレイできるように調整をしました。ほかにも装備していないパーツを一瞥で並べて売れるようにしたり、細かいところで遊びやすさを追求したシステムにしています。

## レイン Rain

かつて所属した部隊が壊滅した女性。ストーム隊の戦術、生真面目な性格ゆえに隊の強い男たちに敬慕を寄せられている。しかし本人も、かなりの潔癖という一面を持つ。WAP1バレットの配役は、方面タイプだ。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



なんて言うか、守ってあげないと壊れちゃいそうと心配です。



暗躍する黒色の部隊、傭兵は真相を知る権利も



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。

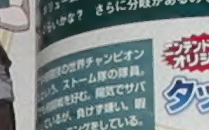


## ドレイ Dayle

その色が異なるオックスの女性。ストーム隊と、強敵撃退に導くSWAP1バレット、ドレイは彼女などに導かれて先鋒部隊、明らかな性格で真面目な面持ちになる。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



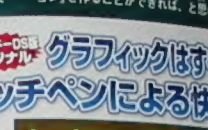
レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



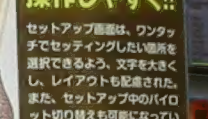
レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



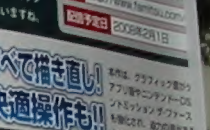
レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



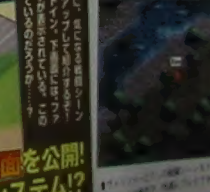
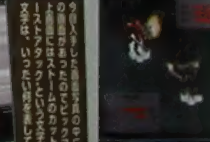
レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。

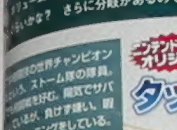


レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



シリーズの今後

レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。

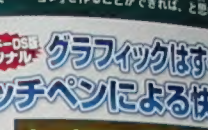


レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。

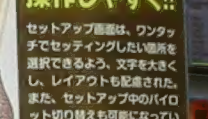


シリーズの今後

レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。

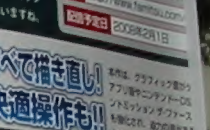


レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



シリーズの今後

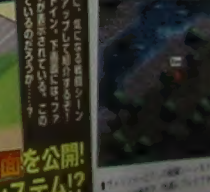
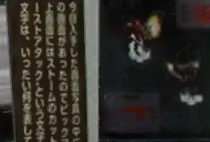
レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



## グラフィックはすべて描き直し! タッチペンによる快適操作も!!

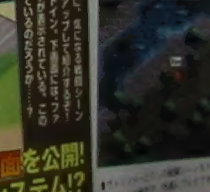
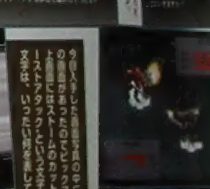
### セットアップが操作しやすく!!

セットアップ画面は、ワンタッチでセッティングしたい箇所を選択できるよ、文字を大きくし、レイアウトも配慮された。また、セットアップ中のバレット切替も可能になっているのだ。試行錯誤しながら何度もパーツの付け替えを行う箇所だけに、快適なプレイ環境が整えられたのはうれしなところ。なお、ボタンでの操作も可能。



### 設定画面が操作しやすく!!

レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



レイン! 私はストーム隊をサポートして行きます。



## 人気シミュレーションRPG『フロントミッション』シリーズ最新作がいに発売

### FRONT MISSION 2089

Border of Madness

フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

『フロントミッション ザ・ファースト』の1年まえに起きた紛争を描いた傭兵たちの物語!



'95年にスーパーファミコンで登場した『フロントミッション』は、10年に渡って多彩な家庭用ゲーム機に登場し、人気を博してきたシリーズの最新作が、この『フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス』だ。プレイヤーは多額の契約金で雇われた傭兵の「ストーム」となり、戦場であるハフマン島にやってきた傭兵たちとチームを結成。ハフマン島に集結する対勢力と死闘をくり広げるのだ。

### ハフマン島の覇権を狙う軍隊と謎多き漆黒の集団ヴァンパイアズ

ハフマン島でニューコンチネント合衆国軍と対峙するオシアナ共同連合(以下、O.C.U.軍)。雇われの身となったストームは、ヴァンツァーの戦闘経験が豊富で、近距離攻撃が得意な傭兵だ。司令官ファルコンから隊長に任命され、ヴァンパイアズなどの敵対勢力と戦う。



O.C.U.軍傭兵  
ストーム

ゲーム中盤からストーム隊の前に現れる集団「ヴァンパイアズ」。彼ら専用の人型戦闘兵器「ヴァンツァー」は、ストーム隊のヴァンツァーとはけた違いの戦闘能力を持っているのだ。



ヴァンパイアズのエリート集団  
ナンバーズ

ヴァンパイアズの中でエリートクラスの傭兵は「ナンバーズ」と呼ばれ、他勢力に恐れられている。

ニンテンドーDS スクウェア・エニックス 5月29日発売予定 5040円(税込)

DS

SF・戦争 シミュレーションRPG 1人 全40話

通信機能

バックアップ機能つき



### ミッションクリアで得た報酬を貯めてヴァンツァーをカスタマイズ

強化する姿を楽しもう

司令官ファルコンから与えられたミッションをクリアすると、ストーム隊に報酬が入る。これを基に、セッアップ画面でより高性能なヴァンツァーのパーツを購入するのだ。

上

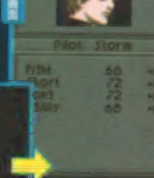


上



上

ストーム



HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

HP: 1000  
HP: 1000  
HP: 1000

### 胴体パーツを重視せよ!

ヴァンツァーは基本的に胴体、腕、脚パーツで構成されており、手や肩部分に武器を搭載。胴体、腕、脚にはそれぞれHP(ヒットポイント)があり、敵の攻撃でHPがゼロになると破壊される。万が一胴体のHPがゼロになると、ほかのパーツが無事でもそのヴァンツァーは破壊されたことになってしまう。



↑敵とのレベル差があるほど胴体に被弾。防御力の高いパーツを装着しよう。



## ミッション1から3でヴァンツァーの効率的な動かし方を覚えよう

### ミッション1 ストームから近い位置にいる敵から順に倒そう

ストームの目前に出現したヴァンツァーを倒したら、フィールドの左側にいる敵に向かって移動。ストームに向かってきた敵をレインとともに倒していこう。ストーム隊のヴァンツァーと敵との間合いが近い場合、敵は一切行動を起こさない。この現象を利用して、フィールドの右上にいる敵を最後に仕留めればよいぞ。



攻撃の際には、マシンガンを使用したほうが速く倒せる。



回復アイテムを標準装備していることを忘れるな

出撃まえにファルコンから言われているのだが、ストームとレインの乗るヴァンツァーには、回復アイテムの「リペアS」が4つ標準搭載されている。このことを忘れてしまうと、最初のミッションで腕や胴体を破壊されるという失敗を演じてしまうぞ。HPが15以下になったら、すかさず使おう。

↑隣りにいる味方ヴァンツァーのHPを回復してあげることも可能。状況に応じて使う。

ハフマン島のO.C.U.軍に着任したストームが、演習場「キルハウス」で実弾訓練をするところからゲームがスタート。ここでは、序盤の3つのミッションについて攻略法を伝授していこう。

### ミッション2 小限の戦闘でポイントBへ

下士官が率いる3体のヴァンツァーとの演習ステージ。ストームを攻撃するヴァンツァーはO.C.U.軍のもので、破壊すると修理費が発生するので注意。最初のフェイズでは、スタート地点から見て右側にある砂袋の後方に移動。敵との間合いを取りつつ、自分から敵を攻撃しないようにポイントBへ向かう。



↑敵への攻撃で立ち止まることなく進むことが大事。敵ヴァンツァーの胴体破壊だけは避けた。

### ミッション3 複数の敵を相手にしない

#### 向かってくる敵から攻撃しろ



#### 大回りしてオッドアイをおびき寄せろ



# ゲリラ、軍人、武器開発業者、政治家……。カオス渦巻

## アイテムを積極的に活用できれば強敵も怖くない!!

ゲリラ隊で購入できるアイテムは、HPを回復するものだけではない。ここで紹介するアイテムは、ヴァンパイアズに代表されるゲリラが出現するミッションで多用するもの

敵の機体周辺に黒い煙幕を発生させる。攻撃命中率を大きく下げる効果がある。



敵の防御力を大きく下げる。対ヴァンパイアズ戦で重宝するアイテムだぞ。



ばかりだ。基本的にアイテムは4つまで搭載できるが、ゲーム後半から登場する背中に装着するパーツを搭載すれば、持てるアイテムの数を増やすことができるぞ。



↑味方の機体周辺に鉄粉を降り注ぐ。ミサイル攻撃の命中率を落とす効果がある。最初のフェイズで使おう。

## レベルが上がればスキルを覚えられる



↑スキルを覚える場面では、複数あるスキルの中からひとつだけ選べる。

隊員が戦闘で得た経験値が一定数貯まるとレベルアップする。高いレベルに達すると、戦闘中にランダムで発動する「スキル」を覚えられるのだ。パイロットステータス画面で確認できる戦闘ごとの経験値によって、覚えられるスキルが違ってくる。ただし、スキルは毎回発動するわけではないので注意しよう。

### Link Attack(リンクアタック)で強敵をなぎ倒せ!!

味方のヴァンツァー2機で敵1機を連続攻撃できるスキルが、このリンクアタックだ。このスキルを発動させるためには、攻撃タイプの違うヴァンツァーどうしてないとダメ。遠距離攻撃と格闘攻撃なら発動するが、2機とも遠距離攻撃の場合は発動しないぞ。



↑HPの高い敵との戦闘で活用したいスキルのひとつだ。



↑↑リンクアタックを発動したヴァンツァーから攻撃を開始。

スキル名	
Duel	パーツごとに胴体を狙えば1ターンで倒せる
Switch	両手に近距離攻撃、1ターンで弾を複数発射する
Speed	弾を複数発射する
Double	両手に格闘攻撃、1ターンで倒せる
Stun	倒った敵をまた倒す
First	敵よりも先に武器を持つ

### 攻撃力も格





## 向かってくる敵から攻撃しろ



4体の敵を相手に戦う演習。この演習で出会う遠距離攻撃を得意とするオッドアイと、格闘攻撃が得意なチャンプが演習終了後にストーム隊へ配属される。フィールドの中央へ不用意に移動すると、一度のフェイズで複数の敵から攻撃されるので、危険な状況になってしまうぞ。1機ずつおびき寄せながら攻撃しよう。

◀この演習でも最初は砂袋の後ろに移動。ストームに向かって来た敵から、順に攻撃していこう。

## 大回りしてオッドアイをおびき寄せろ



◀2機破壊したら、フィールドの右側へ壁に沿うように移動。オッドアイを攻撃。

## 闘技場でガッポリ稼ぎたいのなら 相手の武器と属性防御に注目せよ!

ミッション3をクリアすると、基地内の闘技場が使えるようになる。対戦相手の倍率が高いほど強敵となり、格納庫で購入できる武器では奇跡的な展開にならない限り勝てない。戦う相手の武器に合った防性防御に変えてから出場しよう。

### 耐衝撃属性にして この敵と戦え

◀闘技場が開場した直後はストームで出場すると勝ちやすい。属性防御を耐衝撃属性に変更してから、この敵と戦うのだ。



### 同じ敵とくり返し戦って 資金を増やすのだ!!



◀掛金は上限の5000ハフマンS。勝てば配当金だけでなく経験値も入る。稼いだ資金で、高性能なパーツを購入しよう。

属性防御は全部で3種類 これを知らなきゃ生き残れない!!

防性属性とは、属性と同じ攻撃を受けた際にダメージを大きく軽減してくれる装甲のことだ。たとえば、ミサイルランチャーを搭載している敵が多く出現するミッションでは、対炎熱属性にしてから出撃すれば、ミサイル攻撃を喰らっても致命傷を負うことなく戦えるのだ。敵の持っている武器に関する情報はファルコンから教わることもあるが、情報が無い場合は耐炎熱属性にしてから出撃しよう。戦いを有利に進められるぞ。

### 耐炎熱属性

炎や爆風に対して高い防御力を発揮。ミサイルや炎放射攻撃に耐性がある。

### 耐衝撃属性

ショットガンや格闘武器に対して防御力がある。戦場で使う機会は少ない。

### 耐貫通属性

マシンガンやライフルに対して防御力がある。接近戦で重宝する属性だ。

# カオス渦巻くハフマン島で生き残るには?

## を覚えられ

で得た経験値が一定数貯まアップする。高いレベルに達ランダムで発動する見られるのだ。パイロット直で確認できる戦闘ごとの、覚えられるスキルが違ただし、スキルは毎回発動すないので注意しよう。

スキル名	効果
Duel	パーツごとに狙いを定めて攻撃できる。胴体を狙えば1ターンで破壊することも
Switch	両手に近距離攻撃用の武器がある場合、1ターンで2度攻撃できる
Speed	弾を複数発射する武器で射撃したときに、発射する弾数を増やす
Double	両手に格闘武器を装備している場合、1ターンで2度攻撃できる
Stun	限った敵を気絶させられる。気絶した敵は、回復するまで何もできない
First	敵よりも先に攻撃。攻撃しようとした武器を持つ敵の腕を破壊できることも

## で強敵をなぎ倒せ!!

## 攻撃力も格段に上昇!



◀リンクアタックを発動したヴァンパーから攻撃を開始。

セカンドアタック  
2nd attack

## ゲーム序盤で拾うことができるアイテム情報をお届け

ミッションによっては、特定の場所で行動を終えると足下にあるアイテムを入手できる。この手段で得たパーツは格納庫で売られていない貴重な物が多く、装備することで戦闘を有利に進められる。ここでは、ヴァンツァーの残骸が散乱しているミッション11と、散乱した6つのコンテナを回収するミッション14のアイテム情報について、すべて教えるぞ!



◀ミッション11では、一見何もなさそうな場所にアイテムが落ちていたのだ。



◀ミッション14では、ストーム隊をふた手に分けてコンテナを全部回収しよう。

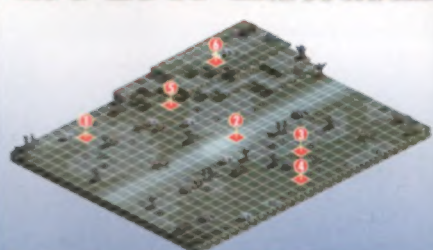
## ミッション11 溪谷の激戦

このミッションに行くためには、ミッション10で「橋の修復工事の防衛」を選択する必要がある。



- 備考  
攻=攻撃力 防=防御力  
的=的中率 弾=弾数  
出=エンジン出力  
重=パーツの重量  
HP=パーツのヒットポイント  
移=移動力
- ①ハスキー-MK.IV ボディ+1  
防25 HP51 出165 重30
  - ②RIM-3 グレネード+1  
攻1×14 的58 射程1-4 弾∞
  - ③アイビス ライフル+1  
攻1×24 的76 射程2-3 弾∞

## ミッション14 墜落現場調査



- ①モスVR.5 ボディ+1:胴体  
防31 HP66 出220 重40
- ②クラブサン レッグ+1:脚部  
防33 HP48 移16 重38
- ③F-2ロングトンファ+1:手武器  
攻1×27 的80 射程1 弾∞
- ④アシッドボム:アイテム
- ⑤ガルボMAX アーム+1:腕  
防29 HP42 的68 重28
- ⑥スモークグレネード:アイテム